

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

PC DVD-ROM

Might & Magic Heroes VI



¡AVISO PARA LA SALUD!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.

Precauciones:

- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

TABLA DE CONTENIDOS

INSTALACIÓN 2
CONFIGURACIÓN DEL JUEGO 3
CONTROLES BÁSICOS 9
MAPA DE AVENTURA 10
JUEGO EN EL MAPA DE AVENTURA 14
GESTIÓN DEL HÉROE 20
PANTALLA DE CIUDAD 24
COMBATE 27
SERVICIO TÉCNICO 34
GARANTÍA 36

INSTALACIÓN

Instalación de Might & Magic® Heroes® VI

Inserta el disco del juego en la unidad de DVD. Si has activado la opción de Reproducción automática, la instalación del juego se iniciará automáticamente. Si no es así, haz doble clic en el icono de la unidad de DVD, en el menú de Mi PC. Busca Autorun.exe en la lista de archivos y carpetas y haz doble clic en él para iniciar la instalación.
Selecciona Instalar para ejecutar la instalación y sigue las instrucciones del asistente para instalar correctamente el juego en el ordenador.

Desinstalar Might & Magic® Heroes® VI

Para desinstalar el juego, haz clic en el icono Desinstalar juego del menú Inicio. Sigue el asistente de desinstalación para desinstalar correctamente el juego del ordenador.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Haz doble clic en el icono del escritorio o haz clic en el icono del menú Inicio para iniciar el juego.

Menú Principal

Tras la introducción, aparecerá la pantalla del Menú principal. Aquí puedes acceder al modo de juego, a tu perfil, los Widgets y las opciones de juego.



Ventana del modo individual

Desde esta ventana puedes iniciar o continuar con tu Campaña, cargar partidas guardadas, iniciar un mapa de escenario para un jugador o jugar una partida multijugador contra oponentes controlados por la IA.

Ventana del modo multijugador

Desde esta pantalla puedes crear, continuar o unirte a un mapa multijugador. También puedes iniciar un mapa multijugador para un solo ordenador. Puedes alternar entre las ventanas **Crear partida multijugador, Unirse a partida multijugador y Partida multijugador clásica en un ordenador** haciendo clic en las tres pestañas de la esquina inferior izquierda de la Ventana del modo multijugador.

El CONFLUX

El Conflux es el apartado en línea del juego, aparece como una Barra de tareas de Conflux que incluye los Widgets de Conflux, la Ventana Mi Dinastía y el Altar de los Deseos.

Cuando estés conectado al Conflux, la Barra de tareas de Conflux siempre estará visible en pantalla en el Menú principal; sin embargo por defecto se ocultará durante las partidas. Al hacer clic en el botón Mostrar/Ocultar la barra de tareas de Conflux, en la esquina superior derecha hará que aparezca o desaparezca, incluso durante la partida.

El botón En Línea, situado en el lado izquierdo del botón Mostrar/Ocultar la Barra de tareas de Conflux muestra tu estado en línea: es azul cuando estás en línea y gris cuando no lo estás. Haz clic en él para conectarte o desconectarte del Conflux.

Widgets de Conflux

Los Widgets de Conflux solo están disponibles en línea. Son herramientas básicas para obtener información o participar en la comunidad de Might and Magic Heroes VI.

Se encuentran en la parte superior izquierda de la Barra de tareas de Conflux. Está formada por el botón Gestionar Widgets y los accesos directos a los diferentes Widgets. Haz clic en el acceso directo a un Widget para activarlo o desactivarlo.
Para seleccionar tus Widgets de Conflux, Haz clic en Gestionar Widgets, situado en la esquina superior izquierda del Menú principal. Aquí puedes activar o desactivar individualmente los Widgets de Conflux. Los Widgets de Conflux no aparecerán en la Barra de tareas de Conflux a menos que estén activados.

Puedes cambiar el orden de los accesos directos a los Widgets arrastrándolos, a menos que la posición de los Widgets esté bloqueada (opción disponible en la ventana de Gestionar Widgets).

Puedes fijar los Widgets de Conflux para que aparezcan sobre la información del juego durante la partida, cuando la Barra de tareas de Conflux esté oculta. Esto es especialmente útil para seguir la charla durante la partida.
Ten en cuenta que también puedes minimizar todos lo Widgets abiertos a la Barra de tareas de Conflux, haciendo clic en el botón Minimizar Widgets, situado en la esquina inferior derecha de la pantalla, junto al reloj.
A continuación mostramos los diferentes Widgets de Conflux disponibles:

- **Noticias** – Comprueba las últimas noticias oficiales en este Widget.
- **Amigos** – Organiza a tus amigos, mira su estado en línea e inicia charlas con ellos.
- **Charla** – Charla con otros jugadores en línea, en las salas de charla o en privado.
- **Skype®** – Charla con tus contactos de Skype®, directamente desde el juego.
- **Clasificaciones** – Compara tu puntuación con la de tus amigos o la de todos los jugadores.
- **Notas** – Crea tus propias notas y guárdalas en línea.
- **UPLAY** – Sigue tus Recompensas y Acciones de Uplay.

Ventana Mi Dinastía

La ventana Mi Dinastía solo está disponible cuando juegas en línea. Es un resumen de todos tus datos como jugador, además de información de tu dinastía. Puedes alternar entre las ventanas **Mi Perfil de Dinastía en Línea, Mis Héroes de Dinastía,** Mi Bestiario de Dinastía, Mis Logros de Dinastía y Altar de los Deseos haciendo clic en los cinco botones de pestaña en la esquina inferior izquierda de la ventana Mi Dinastía.

Mi Perfil de Dinastía en Línea
En la ventana Mi Perfil de Dinastía en Línea, puedes ver y personalizar los Detalles de tu Dinastía y Jugador, además de ver tus últimas estadísticas y registros.

En Detalles del Jugador puedes ver o cambiar lo siguiente:
- **Retrato del Perfil** – Puedes seleccionar uno de los retratos predeterminados, y adquirir nuevos en el Altar de los Deseos por Marcadores de Dinastía.
- **Nombre de usuario** – Muestra el nombre de tu perfil
- **Título** – Puedes comprar títulos en el Altar de los Deseos a cambio de Marcadores de Dinastía.

En Detalles de Dinastía encontrarás lo siguiente:
- **Rango de Dinastía**
- **Marcadores de Dinastía**
- **Puntos de Experiencia de Dinastía**

En la sección Héroe Favorito puedes seleccionar un héroe de tu Dinastía para exhibirlo ante los otros jugadores.
En la sección Logros Favoritos puedes seleccionar un máximo de cuatro Logros para exhibirlos ante los otros jugadores y también mostrar los Últimos Logros Desbloqueados.

En la sección Últimas Partidas puedes ver la información y los resultados de tus últimas partidas en el modo individual y multijugador.

En la sección Estadísticas del Jugador puedes ver tus estadísticas de los modos para un jugador y multijugador.

Mis Héroes de Dinastía
La ventana Héroes de Dinastía muestra todos los Héroes de tu Dinastía, te permite crear Héroes nuevos y personalizar los existentes.

En la parte superior puedes ver tus Héroes de Campaña creados y personalizados y los predefinidos. Ten en cuenta que aquí solo aparecerán los héroes con los que hayas completado la campaña de su correspondiente facción.

Puedes jugar partidas multijugador y para un jugador personalizadas con cualquiera de estos héroes.

Puedes alternar entre Información, **Armas Dinásticas, Rasgos de Dinastía, Aptitudes** haciendo clic en los cuatro botones de pestaña que hay en el centro de la ventana Héroes de Dinastía.

La sección **Información** muestra modelos en 3D, el trasfondo, las estadísticas y la reputación del héroe seleccionado. Puedes seleccionar al héroe en la parte superior de la ventana.

En la sección Armas Dinásticas puedes ver las Armas Dinásticas de tus Héroes de Dinastía y equipar a tus héroes con ellas. Primero, selecciona a un Héroe en la parte superior de la ventana y después selecciona las Armas Dinásticas con las que quieres equiparlo.

En la sección **Rasgos de Dinastía** puedes ver los Rasgos de Dinastía de tus Héroes de Dinastía y equipar a tus héroes con ellos. Puedes seleccionar tus Rasgos de Dinastía en las Ranuras para Rasgos de Dinastía.
También podrás cambiar tus Rasgos de Dinastía entre cada mapa de campaña (no disponible para el mapa Tutorial)

En la sección Aptitudes podrás ver el árbol de aptitudes de un héroe y simular las plantillas de dicho árbol.

Mi Bestiario de Dinastía
Aquí podrás ver toda la información sobre las diferentes criaturas que te has encontrado en tus viajes por Ashán.

Mis Logros de Dinastía
Aquí podrás ver todos los Logros de Dinastía del juego. También podrás ver tus avances, los diferentes objetivos de cada Logro de Dinastía y también los Marcadores de Dinastía que ganarás por cada Logro de Dinastía desbloqueado.

El Altar de los Deseos
El Altar de los Deseos solo está disponible al jugar en línea. Aquí podrás usar los Marcadores de Dinastía que has ganado completando Logros de Dinastía, para desbloquear bonificaciones como Rasgos de Dinastía, Armas Dinásticas, nuevos Retratos de Perfil de jugador, etc... Ten en cuenta que al acceder a nuevos Rangos de Dinastía tendrás a tu disposición nuevas bonificaciones en el Altar de los Deseos.

Cargar Partida
Para cargar una partida guardada, selecciónala de la lista de partidas guardadas. Las partidas guardadas se dividen en varias pestañas: "Guardar Campaña", "Guardar Escaramuza", "Guardar Escenario", "Guardar Partida por Turnos". Tras seleccionar la partida, puedes cargarla o eliminarla del ordenador.

Opciones
Puedes acceder a las Opciones del Juego mediante el Menú de Opciones. En el Menú Principal, puedes abrirlo haciendo clic en el Botón de Opciones. Durante el juego, puedes abrirlo haciendo clic en el Botón de Opciones, en la esquina inferior derecha de la pantalla.

Puedes acceder a cuatro secciones diferentes, que son Vídeo, Sonido, Jugabilidad y Teclas de Acceso Rápido.

Cada pestaña de opción contiene un botón Predeterminado y otro Aplicar Cambios. Hacer clic en Predeterminado devolverá todas las opciones de esa pestaña a su estado predeterminado. Hacer clic en Aplicar Cambios aplicará la configuración a todas las pestañas. ¡Ten en cuenta que para que algunas opciones tengan efecto tendrás que reiniciar el juego!

CONTROLES BÁSICOS

Controles con el Ratón
Usarás sobre todo el clic izquierdo del ratón para controlar a tu héroe e interactuar con tu entorno y la interfaz del juego. También podrás mostrar ayudas de herramienta, que te darán información, usando el clic derecho del ratón en la interfaz y los elementos del juego.

En el mapa de Aventura podrás desplazar el mapa, moviendo el cursor hasta el borde de la pantalla o moviendo el ratón mientras pulsas el botón central del ratón.

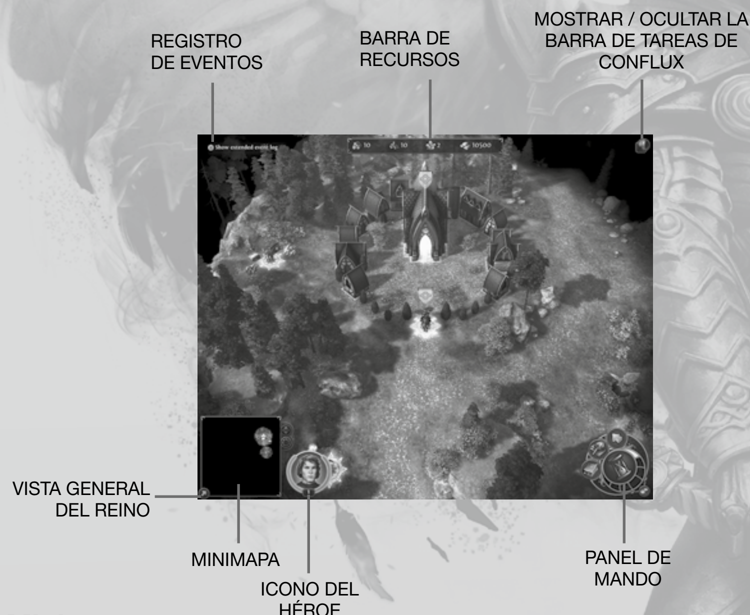
Puedes acercar o alejar la vista del mapa de Aventura y de combate usando la rueda del ratón.

Atajos de Teclado
Muchas acciones del juego están asociadas a atajos del teclado. Puedes ver y personalizar tus atajos en el Menú de Opciones, en la pestaña Teclas de Acceso Rápido.

Gira la cámara pulsando en las teclas Supr o AvPág.
Puedes restablecer la posición de la cámara, su rotación y lo cerca que está del mapa pulsando en la tecla Fin.

MAPA DE AVENTURA

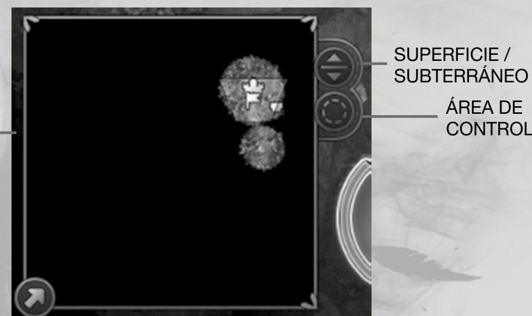
Interfaz Principal del Mapa de Aventura



Minimapa

El minimapa es una pequeña representación del mapa de aventura al completo. Un pequeño trapecio muestra hacia dónde está mirando la cámara en el mapa de aventura. Los iconos del minimapa muestran la ubicación de héroes, ciudades, fuertes, minas y viviendas. El minimapa tiene tres botones:

1. **Alternar Subterráneo/Superficie** - Cambia la vista del mapa, de la superficie al subterráneo, y viceversa.
2. **Alternar Visibilidad del Área de Control** – Muestra y oculta los marcos del Área de Control en el Minimapa.
3. **Vista General del Reino** – Abre la ventana de vista general del reino.



Vista General del Reino

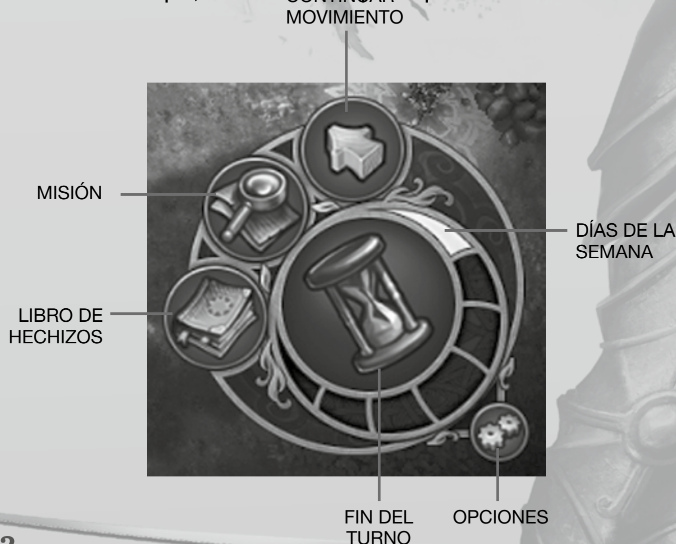
La vista general del reino tiene dos pestañas.
La primera muestra una imagen más grande del mapa de aventura, con iconos que pueden activarse y desactivarse mediante los controles que hay a la derecha de la ventana. En la parte inferior puedes ver la producción de recursos de tu reino.
La segunda pestaña muestra la cantidad de criaturas que se producen semanalmente y enumera tus héroes ciudades y fuertes con su ejército.





Iconos del héroe
Los iconos de los héroes que controlas actualmente aparecen en la parte inferior de la pantalla, junto al minimapa. Puedes seleccionar a tu héroe haciendo clic una vez en su icono y puedes abrir la ventana de Héroe haciendo doble clic en su icono.

Panel de Mando
Aquí tienes las siguientes opciones:
- Fin del Turno – Al hacer clic sobre esta opción terminará el turno actual. Los días de la semana están resaltados en amarillo, rodeando al botón.
- Misión – Al hacer clic en este botón se abrirá la Ventana de Misión.
- Libro de Hechizos – Al hacer clic aquí se abre el Libro de Hechizos del héroe seleccionado.
- Continuar Movimiento - Hace que el héroe seleccionado recorra la ruta trazada. Si el héroe seleccionado no tiene un destino, este botón estará desactivado.
- Opciones – Al hacer clic aquí se abre la pantalla de Opciones. Desde esta pantalla podrás guardar y cargar partidas, modificar la configuración del juego y de hardware, reiniciar el mapa, salir al menú principal o al SO.



Ventana del Libro de Hechizos
Haz clic en el botón Libro de Hechizos para abrir el Libro de Hechizos. Este botón estará disponible en el mapa de aventura y en los combates. La principal función de la Ventana del Libro de Hechizos es usar aptitudes activas, pero también puedes ver tus aptitudes pasivas.

Ranuras de Botón Personalizado
Algunas ventanas tienen un icono especial en la esquina superior izquierda, llamado botón personalizado. Estos botones pueden arrastrarse a ranuras vacías de la interfaz de usuario. Pueden usarse como acceso rápido a esas ventanas. También puedes arrastrar hechizos a estas ranuras vacías.

JUEGO EN EL MAPA DE AVENTURA

Tu experiencia en el mundo de Heroes empezará en el mapa de aventura. Los eventos que ocurran allí se corresponden con el nivel estratégico del juego. Allí es donde las facciones desarrollan territorios, recogen recursos e interactúan con diferentes objetos, unidades neutrales y entre sí. La pantalla de aventura muestra dónde se están produciendo los eventos de la misión actual. Puedes ver el terreno que hay en el campo de visión de tu héroe. El resto de los territorios están cubiertos por una «niebla de guerra» y no aparecen en el mapa. La mayoría de los mapas también incluyen un nivel subterráneo al que puedes acceder mediante determinados edificios.

Misiones y Objetivos

Al principio de la misión se asignarán Objetivos/Misiones y pueden añadirse otros nuevos a lo largo de las mismas, dependiendo de ciertos eventos y situaciones. Debes completar todos los Objetivos principales para completar una misión.

Ciudades

Cuando construyes un edificio de criatura en la ciudad, se añaden algunas criaturas a tu Guarnición. Después de eso, al principio de cada semana, el edificio generará criaturas y las colocará en la reserva de criaturas. Puedes contratar una criatura de la reserva de criaturas si has construido el edificio de criaturas adecuado en la ciudad.

Fuertes

Los Fuertes son versiones inferiores de las ciudades. Sirven como puntos de control de área, igual que las ciudades y proporcionan defensa contra los atacantes. Puedes contratar criaturas en los fuertes, siempre que tengan viviendas del mapa de aventuras unidas a ellos, pero no puedes construir edificios en los fuertes.

Viviendas

Los edificios que poseas generarán criaturas y las colocarán en la reserva de criaturas al principio de cada semana. Hay tres tipos de viviendas para cada facción: La vivienda básica, que produce las 3 criaturas básicas, la vivienda élite que produce las 3 criaturas élite y la vivienda campeón, que produce criaturas campeón.

Reserva de Criaturas

Cada vez que se produce una criatura en cualquiera de tus ciudades o viviendas del mapa de aventura, se coloca en la denominada reserva de criaturas. Pertenecen a tu reino, lo que significa que cuando pierdes una ciudad o edificio, no las pierdes, igual que los recursos. Puedes acceder a la reserva de criaturas desde las ciudades y fuertes con algunas restricciones. Puedes ver la producción semanal de criaturas en la Vista General del Reino.

Viajar

Rutas

Para establecer la ruta de tu héroe, haz clic en el destino u objeto deseado. Si el héroe puede alcanzarlo, aparecerá una línea de puntos trazando la ruta. Confirma tu destino volviendo a hacer clic en el mismo punto. Si el único camino al destino está bloqueado por un enemigo, la ruta se mostrará en rojo desde el punto en el que comenzará la batalla. Cada héroe dispone de unos puntos de movimiento cada día. Si el destino está fuera del rango del héroe, los puntos fuera de su alcance serán blancos.

Terreno y Velocidad

En tierra seca, la velocidad de desplazamiento (la distancia que el héroe y su ejército pueden recorrer en un día) depende de varios factores:

- Tipo de terreno: los caminos pavimentados permiten viajar rápidamente. En las zonas sin pavimentar, la velocidad depende del terreno. Algunos terrenos son difíciles de cruzar, otros son más sencillos. Esto se representa mediante un coste mayor o menor, en puntos de movimiento, por cada casilla del mapa de aventuras recorrida. Cuando estableces la ruta de tu héroe, se escogerá la que cueste menos puntos de movimiento.
- Hay objetos del mapa de aventura y aptitudes que proporcionan bonificaciones a los puntos de movimiento del héroe, como establos, el faro o las capacidades Rastreador.
- Los Héroes sin ejército gastan menos puntos de movimiento, pero no pueden atravesar criaturas o héroes enemigos.

Los ríos normalmente pueden vadearse si hay un camino que lleva hasta el agua. Las grandes extensiones de agua (lagos y mares) solo pueden atravesarse con un héroe de Refugio o con un barco. Los barcos solo pueden construirse en los astilleros.

Calendario y Tiempo

Tiempo en el Juego

En el mapa de aventura, un turno supone un día. Cuando todos tus héroes han conseguido sus objetivos o agotado sus puntos de movimiento, tu turno ha terminado. Cuando todos los jugadores del mapa han terminado sus turnos, empieza un nuevo día.

Al principio de cada semana se completa el entrenamiento de las nuevas criaturas en los edificios de ciudad y en las viviendas del mapa, y pasan a estar disponibles para su alistamiento.

Semana de...

En Ashán hay semanas especiales que afectan a tus aventuras. Hay semanas que aumentan tu producción de criaturas o la efectividad de los hechizos, o se reduce el coste de moverse por el agua, y así sucesivamente. El orden de estas semanas está establecido, pero la primera semana de la partida es al azar.

Recursos

Hay 4 tipos de recursos (Madera, Mineral, Cristales y Oro) que puedes obtener capturando las minas del mapa de aventura. Las minas producen recursos cada día.

El oro, la madera y el mineral son recursos universales. Los cristales son recursos raros, necesarios para levantar poderosos edificios y para contratar a las criaturas más poderosas.

Hay otras formas de obtener recursos.

- El principal edificio de la ciudad produce Oro cada día. También puedes usar el edificio Mercado de tu ciudad para intercambiar recursos. Cuantos más Mercados tengas, mejores serán las tasas de intercambio.
- Recursos únicos: al explorar el mapa de aventura encontrarás cofres y montones de recursos, que puedes recoger.

Área de Control

Funcionamiento de las Áreas de Control

Cada área contiene un Punto de Control. Puede ser una ciudad o un fuerte.

Cuando capturas un Punto de Control, obtienes el control de las Minas y Viviendas de la zona, según las siguientes reglas:

- Obtienes automáticamente el control de todas las Minas y Viviendas no neutrales de la zona.
- Los Héroes de los otros Jugadores pueden capturar Minas o Viviendas de tu Área. Sin embargo, estos Héroes deben permanecer en la entrada del Edificio para poseerlo. En cuanto el Héroe abandone el edificio controlado, volverás a controlarlo tú.
- Cuando se captura una mina neutral en una zona que es propiedad de un jugador, pasa a estar unida al Punto de Control.
- Si un Área es neutral (el Punto de Control es neutral), las Minas y Viviendas capturadas no volverán a ser neutrales al abandonarlas. Las poseerás hasta que alguien capture el Punto de Control.

Cada edificio que es parte del sistema del área de control tiene una marca sobre él, apuntando hacia el punto de control.

Beneficios de Controlar un Área

Controlar un Área tiene determinadas ventajas:

- Los Héroes del propietario gastan menos puntos de movimiento al moverse por el Área.
- Algunos edificios únicos construidos en la ciudad tienen efectos que afectan a toda la zona de la ciudad.

Áreas sin Puntos de Control

Puede haber algunos sitios de los mapas de aventura que no tengan áreas de control. Si capturas una mina o vivienda en uno de estos sitios, será de tu propiedad hasta que alguien la capture.

Edificios

En el mapa de aventura, los héroes pueden interactuar con varios edificios. Algunos de ellos solo pueden visitarse una vez por semana y otros pueden ser capturados. Un edificio capturado tendrá el emblema del jugador sobre él.

Objetos Individuales

En el mapa de aventura encontrarás montones de recursos, además de artefactos y cofres.

Artefactos

Artefactos Genéricos

Los artefactos son poderosas piezas de equipo que puede usar el héroe. Al equiparlos tienen efectos especiales, como aumentar los atributos del héroe. Los artefactos genéricos se dividen en tres categorías:

- Los artefactos menores son los más débiles.
- Los artefactos mayores tienen mucho poder.
- Los artefactos reliquia son los artefactos genéricos más poderosos.

Equipos de Artefactos

Algunos artefactos genéricos son parte de un equipo. Cuando se equipan dos artefactos del mismo equipo se aplica un efecto especial al héroe, llamado bonificación de equipo. Cada par de artefactos adicionales añade una nueva bonificación de equipo. Tus avatares llevan puestos los objetos de equipo a lo largo de las campañas.

Armas Dinásticas

Las Armas Dinásticas son artefactos raros, especiales y muy poderosos. A diferencia de los artefactos genéricos, las Armas Dinásticas están vinculadas a tu Dinastía: cuando encuentras un Arma Dinástica, podrás acceder a ella en la ventana Bonificadores de Dinastía de la ventana de Héroe. Cualquier Héroe de tu Dinastía puede llevar estos artefactos.

Las Armas Dinásticas ganan experiencia cuando lo hacen sus usuarios. Cuando un Arma Dinástica consigue suficiente experiencia, sube de nivel y obtiene nuevas bonificaciones. La mayoría de estas Armas puede obtener una aptitud activa que sus portadores pueden usar en combate.

Pociones y Pergaminos

Encontrarás Pociones y Pergaminos en el mapa de aventura y podrás usarlos en combate. Las Pociones rellenan el maná del héroe y los Pergaminos funcionan como las otras aptitudes, con dos diferencias: al usarlas desaparecen del inventario y del Libro de Hechizos y su uso no cuesta maná.

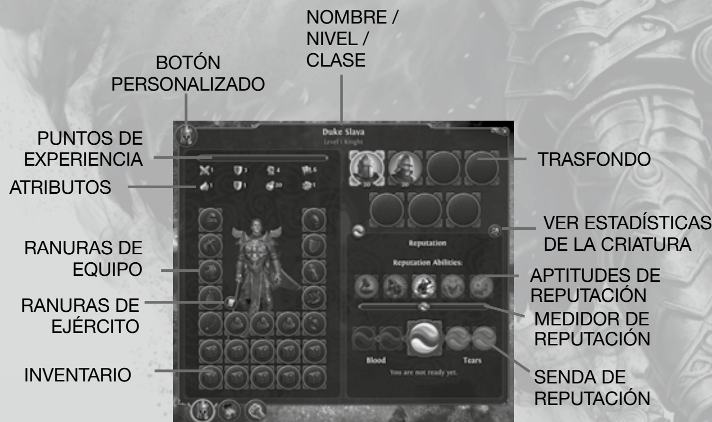
Las Lágrimas de Asha

Las Lágrimas de Asha son poderosos artefactos necesarios para crear un edificio especial en una de tus ciudades.
Hay varias formas de encontrar las Lágrimas de Asha. Tras obtenerla, la Lágrima de Asha debe llevarse a una ciudad controlada por el jugador. La ciudad debe tener un Capitolio para poder construir el edificio de las Lágrimas de Asha.

GESTIÓN DEL HÉROE

Ventana de Héroe

Haz doble clic en el icono del héroe para abrir esta ventana. Aquí podrás ver las estadísticas de tu héroe, equiparle con artefactos, ver y gestionar tu ejército, además de ver y escoger tu reputación.



Reputación

La Reputación muestra los progresos de tu héroe en las dos sendas disponibles, la senda de Sangre de Dragón y la senda de Lágrimas de Dragón. Estas sendas representan las diferentes acciones de los héroes, que influyen en su reputación en el mundo de Ashán.

Cuando se consiguen suficientes puntos de reputación, de Sangre o de Lágrimas, el jugador puede cambiar su clase para obtener un avatar de esa reputación. Puedes cambiar la clase de un héroe en la ventana de Héroe. En cuanto el héroe cambie de clase, será permanente y no podrá deshacerse en la misma partida o campaña. Ser un avatar de una reputación proporcionará al héroe las siguientes bonificaciones:

- 1 aptitud de héroe única de su clase y reputación.
- 1 aptitud de héroe única de su clase y reputación, más poderosa.
- Poderosas bonificaciones a las aptitudes de héroe de su reputación actual.

Los héroes se consideran neutrales antes de cambiar de clase. Los héroes neutrales también obtienen una aptitud única de su clase. Las aptitudes neutrales también se mantienen cuando el héroe cambia de clase.

Bonificadores de Dinastía

Puedes acceder a esta ventana mediante las pestañas de la parte inferior izquierda de la Ventana de Héroe.
Si estás jugando en línea, podrás ver los Rasgos de Dinastía que tienes equipados y equiparte con un Arma Dinástica.

Rasgos de Dinastía

Los Rasgos de Dinastía que se usan en el juego se muestran en la parte superior del Panel de Dinastía. Mueve el ratón sobre su icono para obtener más información sobre ellos.
Ten en cuenta que algunos Rasgos de Dinastía podrían no afectar al héroe que se está viendo en ese momento, pues suelen afectar principalmente al jugador, y no a los héroes individuales.

Armas Dinásticas

La parte inferior del Panel de Dinastía contiene todas las Armas Dinásticas que tengas desbloqueadas.
Las Armas Dinásticas se equipan como artefactos normales. Para reemplazar un Arma Dinástica, arrastra otra Arma Dinástica sobre ella.

Panel de Árbol de Aptitudes

Aptitudes físicas

Las aptitudes Físicas se muestran en cinco categorías y tres niveles. Las aptitudes de Nivel 1 están en la fila superior, las de Nivel 2 en la fila central y las de Nivel 3 en la fila inferior. Las aptitudes Físicas de Nivel 3 no estarán disponibles para los héroes con afinidad con la magia.

Aptitudes mágicas

Las aptitudes Mágicas también están en categorías: se agrupan en escuelas mágicas.
Hay un total de siete escuelas mágicas. Algunas escuelas podrían no estar disponibles para todas las facciones. Las aptitudes Mágicas de Nivel 3 no estarán disponibles para los héroes con afinidad con el físico.

Capacidades heroicas

La pestaña Capacidades heroicas muestra varias aptitudes especiales del héroe.

Aptitudes de Facción

Las aptitudes de facción dependen de la facción del héroe. Tienen cuatro rangos que son cada vez más poderosos y son lanzadas por el héroe.

- **Rango 2** - se desbloquea al nivel 5
- **Rango 3** - se desbloquea al nivel 15
- **Rango 4** - se desbloquea al nivel 25

Golpe Heroico

Cada héroe tiene un Golpe Heroico únicamente para su facción. Mueve el ratón sobre el icono del Golpe Heroico para saber más de la aptitud.
Por favor, lee la sección sobre el Golpe Heroico, más adelante, para obtener más información sobre los Golpes Heroicos.

Especialización

Esta aptitud está disponible para el héroe a nivel 1 y se selecciona al crear al héroe.

Aptitudes de Reputación

Las Aptitudes de Reputación son exclusivas de la facción y la afinidad del héroe. La primera se obtiene al nivel 1, cuando el héroe aún es neutral. La segunda aptitud exige que el héroe cambie de clase para ser un avatar de Sangre o de Lágrimas, y proporciona la aptitud correspondiente. La tercera aptitud es más poderosa y se desbloquea cuando el héroe alcanza la reputación máxima de su elección.

Botón Volver a especializar

Los héroes pueden reiniciar sus aptitudes tras cambiar de clase. Es una oportunidad que solo se presenta una vez, que puede activarse hasta que el héroe alcance un nuevo nivel.
Haz clic en el botón Volver a especializar para olvidar todas las aptitudes del héroe situadas en las pestañas Físico y Magia. Los puntos de aptitud recuperados pueden usarse para aprender diferentes aptitudes.

Ventana de Intercambio

Cuando dos de tus héroes se encuentran pueden intercambiar artefactos y ejércitos. Haz clic en el héroe objetivo para abrir una Ventana de Intercambio.
Los héroes aliados también pueden reunirse en las partidas multijugador, pero no pueden tomar artefactos o criaturas del otro héroe.

PANTALLA DE CIUDAD

Ventana de Ciudad

La ventana de ciudad contiene varias pestañas para cada una de sus funciones. Estas pestañas se encuentran en la parte inferior.



La pantalla de ciudad contiene la representación gráfica de tu ciudad y debajo podrás ver su ejército y el héroe que está visitando la ciudad con su ejército.

La fila superior son las ranuras de guarnición y la inferior las ranuras del visitante.
Es posible recolocar los héroes y sus tropas (desde la ranura de guarnición a la de visitante, y viceversa). Para ello, arrastra el retrato del héroe a la nueva ubicación.

Los paneles de héroe permiten intercambiar tropas moviendo unidades desde la guarnición al ejército del visitante y viceversa, además de dividir, combinar y redistribuir tropas.

Selector de Ciudad/Fuerte

El selector de ciudad/fuerte está sobre el minimapa, a la izquierda de la ventana de ciudad. Este panel permite cambiar rápidamente la ciudad que se está viendo. Haz clic en el icono de otra ciudad o fuerte para seleccionarlo. Hay un pequeño icono en las imágenes de las ciudades que indica si puedes construir en la ciudad o no.

Edificios

Los edificios de la ciudad ofrecen varias oportunidades a los héroes. Planificar la construcción de un nuevo edificio y actualizar los existentes con inteligencia aumentará las posibilidades de tu héroe de superar la misión.

En la ventana de ciudad, haz clic en la pestaña Árbol de Ciudad para acceder a la interfaz del árbol de ciudad. El árbol de ciudad muestra el orden en el que pueden construirse los edificios.
La descripción del edificio y los requisitos para construirlo se muestran en la ayuda de herramienta.

Edificios Únicos de cada Facción

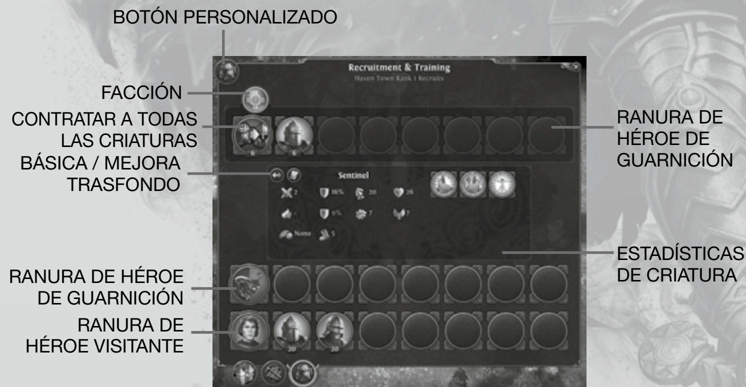
Cada facción tiene cuatro edificios únicos de facción y solo puedes construir dos de ellos en cada ciudad. ¡Permiten usar diferentes estrategias así que escoge con cuidado! Algunos de los edificios únicos de facción tienen una interfaz en la ciudad, apareciendo su pestaña entre las otras pestañas de la ciudad.

Lágrimas de Asha

Las Lágrimas de Asha son poderosos artefactos necesarios para crear un edificio especial en una de tus ciudades. Hay varias formas de encontrar las Lágrimas de Asha; una de ellas es derrotar a una criatura especial.
Tras obtenerla, la Lágrima de Asha debe llevarse a una ciudad controlada por el jugador. La ciudad debe tener un Capitolio para poder construir el edificio de las Lágrimas de Asha.

Contratar Criaturas

Haz clic en la pestaña Contratar criaturas para reclutar criaturas. La fila superior de la ventana Contratar criaturas muestra las criaturas que hay disponibles para ser reclutadas. Si quieres contratar criaturas de otra facción, haz clic en el símbolo de facción que hay sobre ellas. Los números que hay bajo el retrato de cada criatura indican el número de criaturas disponibles actualmente en la reserva de criaturas.



Mejorar Criaturas

También puedes mejorar criaturas en la ventana Contratar Criaturas. Si una criatura de las ranuras de visitante o de guarnición puede mejorarse, aparecerá una pequeña flecha apuntando hacia arriba en su retrato, haz clic en él para mejorar la criatura.

COMBATE

Cuando luchas, tu objetivo es eliminar a la última criatura en pie del ejército de tu oponente o, al menos, causarle un daño tan devastador a su ejército que se vea obligado a huir.

Iniciar un Combate

El combate empieza con una fase táctica, si el héroe tiene la aptitud Táctica I. Tras colocar los pelotones empiezas a pelear con el enemigo. El héroe que pierda el combate puede morir o huir. El ganador obtiene experiencia, además de los artefactos del enemigo caído.

Fase Táctica

Antes de cada combate, si tienes la aptitud Táctica I, podrás colocar los pelotones en tu parte del campo de batalla. En esta fase se mostrará la barra de ejército, que muestra tus reservas: las criaturas sin usar se muestran normalmente y las criaturas que ya están en el campo de batalla aparecen en blanco y negro. Para colocar los pelotones, basta con arrastrarlos al campo de batalla o a la barra de ejército.

Panel de Mando

Colocar automáticamente: Todas las criaturas se colocarán automáticamente en el campo de batalla.
Opciones: hace que aparezca el menú de opciones del juego.
Menú de Huída: Puedes escoger entre retirarte del campo de batalla, perdiendo un porcentaje de tu ejército, o volver a cargar el mapa de aventura, antes de que atacases al enemigo. Los héroes que huyen vuelven al Pabellón de los Héroes y puedes volver a contratarlos pagando un precio. Ten en cuenta que la posibilidad de volver a cargar el mapa solo está disponible en el modo para un jugador y solo si eres el atacante.



Pantalla de Combate

Cuando empiece un combate, aparecerá la pantalla de combate, que muestra la arena en la que tendrá lugar la pelea. En esta pantalla, el ejército atacante aparece a la izquierda.



Barra de Acción

El combate consiste en turnos y todas las criaturas pueden actuar una vez por turno. El orden de actuación depende de su atributo Iniciativa: cuanto mayor sea su Iniciativa, antes podrá actuar la criatura.

En la parte inferior de la pantalla está la Barra de Acción y la criatura que está actuando se muestra en el cuadro grande de la izquierda. Durante el combate utilizarás a tus pelotones en el orden indicado por la Barra de Acción, de izquierda a derecha. La criatura Activa, además de atacar o usar una aptitud, puede Defenderse o Esperar.

Sin embargo, esta cola cambiará durante el combate. El caso más simple es cuando un pelotón resulta eliminado y abandona todas las posiciones que ocupaba en la cola. Algunos hechizos pueden modificar el valor de la Iniciativa del pelotón, haciendo que se mueva hacia delante o hacia atrás en la cola. El pelotón afectado por el hechizo se moverá hacia adelante o hacia atrás en la barra.

El orden de las criaturas en el siguiente turno también se muestra en la Barra de Acción: cuando una criatura actúa, su retrato se mueve al final de la cola y pasa a estar en blanco y negro.
El número que aparece en la parte inferior del retrato de la criatura muestra la cantidad de criaturas que hay en el pelotón. Si el número llega a 0, el pelotón de criaturas muere. El color de fondo de este número se corresponde con el color de su facción.
En las esquinas de los retratos de las criaturas pueden aparecer pequeños iconos:

- Las flechas de la esquina superior izquierda indican si una criatura está afectada por aptitudes positivas, negativas, o ambas.
- Si un icono de omitir turno aparece en la esquina superior derecha, indicará que la criatura tiene un efecto que hace que se salte su turno.
- En la esquina inferior izquierda aparecerá un icono si la criatura está bajo un efecto que hace que cambie de bando.
- En la esquina inferior derecha pueden aparecer dos iconos. Uno que indica que el pelotón ha sido invocado y otro que muestra que la criatura ha sido convocada.

Ranuras de Botón Personalizado

Los hechizos del Libro de Hechizos pueden arrastrarse a ranuras vacías de la interfaz de usuario. Pueden usarse como accesos rápidos a esos hechizos, para no tener que abrir el Libro de Hechizos para usarlos.

Reglas de Combate

Reglas de Daño

El daño total sufrido por un ataque es la suma del daño infligido por cada una de las criaturas del pelotón atacante. El daño infligido se determina aleatoriamente dentro del rango de daño del pelotón. El daño infligido por el pelotón es igual a un número aleatorio entre el daño mínimo multiplicado por el número de criaturas y el daño máximo multiplicado por el número de criaturas.

El daño se aplica al objetivo según el siguiente esquema: imaginemos el pelotón de criaturas situadas en fila. Si el daño infligido es mayor que los puntos de salud de la primera criatura, esa criatura muere y el resto del daño se aplica a la siguiente criatura, y así sucesivamente.

Al final, todo el pelotón de criaturas muere o una criatura sufre un daño menor que sus puntos de salud, y permanece herida. Los puntos de salud de esta criatura aparecen en la ayuda de herramienta del pelotón.

Junto al cursor encontrarás el resultado estimado de un ataque. Tiene en cuenta la resistencia del objetivo y las diferentes aptitudes de criatura y de héroe que se realizarán con un 100% de probabilidad.

Cualquier aptitud con una probabilidad inferior (como Suerte) no se incluirá en las estimaciones de daño.

Defender / Esperar
A veces querrás omitir tu turno, esperando un momento mejor para atacar. En ese caso, puedes usar el botón Defender para indicar al pelotón que debe adoptar una posición defensiva, o usar el botón Esperar para retrasar su acción hasta el final del turno de combate actual.
Si la defensa está activada, los valores de resistencia física y mágica del pelotón aumentan hasta su siguiente acción.
Esperar hace que la criatura actúe en último lugar en el turno actual. Si hay varias criaturas esperando, su orden se invierte: la criatura con la menor iniciativa actúa primero.

Devolver el golpe
Casi todas las criaturas tienen la aptitud de contraatacar automáticamente a un enemigo que las acaba de atacar. A esto se le denomina Devolver el golpe. Como norma, solo puede devolverse el golpe una vez por turno de combate y solo en combate cuerpo a cuerpo. Hay varias excepciones a esta regla, debido a aptitudes especiales de las criaturas.

Activar Aptitudes Especiales
Este comando solo está disponible para criaturas con aptitudes especiales. Haz clic en el botón de la Aptitud Especial, sobre los botones Esperar y Defender de la criatura.

Una aptitud especial puede tener efecto automáticamente tras activarla o puede pedir que especifiques un objetivo. Haz clic con el botón derecho del ratón para cancelar el uso de una aptitud especial. Las aptitudes especiales consumirán la acción de la criatura para el turno de combate en curso.

Las aptitudes especiales pueden tener cargas o tiempos de recarga. Una recarga de dos turnos deja la aptitud inactiva para el turno siguiente al que se ha usado. Una aptitud especial con dos cargas solo puede usarse dos veces en un combate.

Reglas de Curación
Cuando se cura a un pelotón, la primera criatura se cura, luego, si aún queda poder curativo, se resucita una criatura muerta y se la cura, y así sucesivamente. La cantidad total de criaturas después de la curación no puede superar al número original del pelotón. Después del combate, todas las criaturas heridas recuperan todos sus puntos de Salud.

Suerte y Moral
El atributo **Suerte** determina la probabilidad de una criatura de infligir un 50% más de daño con cada golpe normal. El atributo Destino del héroe se añade directamente a la Suerte de la criatura. El valor Suerte de una criatura también puede ser negativo. En ese caso, el daño de la criatura se reduce en un 50%.

Las criaturas con buena **Moral** tienen la posibilidad de actuar dos veces en el mismo Turno. El Movimiento y el Daño de las criaturas se reducen en un 50% en su segundo movimiento (Moral).
Las criaturas con mala Moral tienen la posibilidad de omitir su turno.

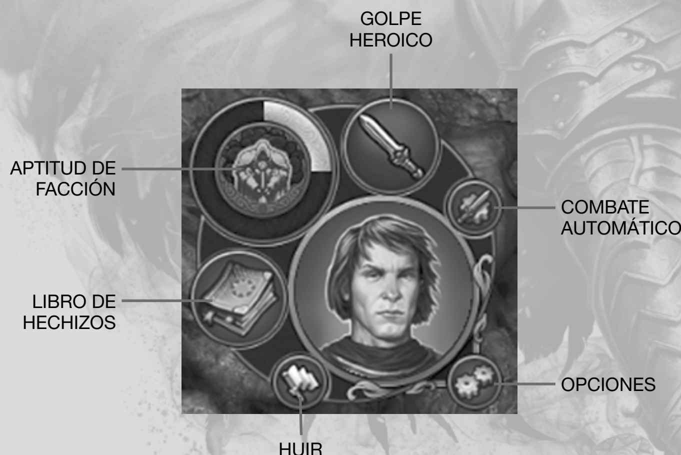
Obstáculos que Proporcionan Cobertura
Todos los obstáculos de los mapas de combate funcionan como coberturas; las criaturas con ataques a distancia tienen una penalización al ataque cuando disparan a criaturas que están justo detrás de una cobertura (en horizontal, vertical o diagonal), dependiendo de la línea de visión de la criatura atacante.

Los elementos de asedio (muros, puerta y torres) son excepciones a esta regla; proporcionan penalización de asedio incluso cuando las criaturas que hay tras ellos están alejadas de ellos.

Usar las Catapultas
Las catapultas funcionan de forma independiente y seleccionan a sus objetivos automáticamente.

Acciones del Héroe

Los Héroes pueden tener dos acciones por cada turno del mapa de combate y pueden actuar antes que cualquiera de sus criaturas. Una acción es el uso de una aptitud del Libro de Hechizos o el uso del Golpe Heroico. La otra acción es la aptitud de Facción.



Hechizos

Para lanzar un hechizo, haz clic en el botón del Libro de Hechizos. El Libro de Hechizos se abrirá y te permitirá seleccionar una aptitud. Dependiendo de la aptitud que actives puede producirse una de estas tres cosas:

- La aptitud no necesita un objetivo y se activa automáticamente.
- Tienes que especificar una criatura objetivo, hostil o aliada.
- Tienes que especificar una ubicación objetivo. La(s) casilla(s) y criatura(s) objetivo se resaltarán.

Golpe Heroico

Aunque los Avatares permanecen a ambos lados del campo de batalla, pueden tener como objetivo a criaturas enemigas, causándoles daño directo. Esto no cuesta Maná ni requiere ninguna Aptitud. Este ataque está disponible mediante el botón Golpe Heroico.

Aptitud de Facción

Las aptitudes de facción pueden usarse de forma independiente del Libro de Hechizos o los Golpes Heroicos, aunque solo una vez por turno de combate. Cada facción tiene diferentes aptitudes de Facción.

A medida que avanza el combate, el medidor de la aptitud de Facción se llena al producirse ciertos sucesos, dependiendo de la facción del héroe. La aptitud de Facción pasa a estar activa cuando el medidor se llena y puede usarse la aptitud de Facción de nivel 1. Quizás quieras esperar y llenar el medidor una segunda, tercera o cuarta vez, obteniendo versiones más y más poderosas de la aptitud de Facción. Cuando se usa, el medidor se vacía.

SERVICIO TÉCNICO

Si tienes problemas con algún juego de Ubisoft, ponte en contacto con nuestro centro de soluciones en línea las 24 horas del día en **http://soporte.ubisoft.es** . Podrás contactar con nuestro equipo del servicio técnico en el número **902.117.803** (tarifa nacional) de 12:00 a 20:00, de lunes a viernes (excepto los fines de semana y los días festivos).

Juegos de PC:
Si tienes dificultades al ejecutar el juego en tu equipo, ponte en contacto con nuestro servicio técnico. Cuando nos llames, asegúrate de estar frente al equipo en el que esté instalado el juego. De ese modo, podremos solucionar el problema que tengas con el juego.

Si contactas con nosotros por correo electrónico, adjunta el archivo (dxdiag) de tu sistema operativo. De ese modo, conoceremos sus especificaciones.
Si, durante el juego, este se cierra de repente, si la pantalla se congela, si los gráficos se ven distorsionados o si recibes mensajes de error, necesitaremos ver el archivo de tu sistema operativo, ya que pueden existir ciertas diferencias entre tu sistema operativo y las especificaciones mínimas requeridas para el juego.

Para encontrar el archivo dxdiag
Windows XP: para abrir la Herramienta de diagnóstico de DirectX, haz clic en Inicio – Ejecutar y escribe la palabra dxdiag en el cuadro de texto. Selecciona Aceptar, guarda el archivo y adjúntalo en tu correo electrónico.

Windows Vista / Windows 7: haz clic en Inicio y escribe la palabra dxdiag en el cuadro de texto para localizar el archivo. Guarda el archivo en tu equipo y envíalo como adjunto en tu correo electrónico.

Si necesitas más ayuda, ponte en contacto con nuestro equipo del servicio técnico. Nuestros agentes estarán encantados de atenderte.

Juego defectuoso:
Si crees que tu juego está defectuoso, ponte en contacto con nuestro servicio técnico antes de devolverlo al vendedor. Puede que existan diferencias entre tu sistema operativo y las especificaciones mínimas requeridas para el juego.

Juegos dañados:
Si tu juego está dañado en el momento de la compra, devuélvelo al vendedor con un recibo de compra válido y recibirás información sobre su reemplazo.

Si tu recibo de compra ha expirado y aún te encuentras en los 90 días de garantía del juego, ponte en contacto con el servicio técnico de Ubisoft para verificar la información.

Ten en cuenta que el servicio técnico de Ubisoft no ofrece información sobre guías y trucos. Podrás encontrar dicha información en Internet de manera gratuita.

GARANTÍA

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.

2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.

3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.

4. En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.

5. El comprador reconoce expresamente:

i. Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.
ii. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.

6. UBISOFT, S.A. no será responsable:

i. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.
ii. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.
iii. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.
iv. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.
v. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.
vi. Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.

7. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.